

El desarrollo de la autonomía en la primera infancia a través de las artes plásticas y el juego: una propuesta pedagógica para el grado primero del colegio San Jose de Luruco, sede Jhon F. Kennedy

Sandra Patricia Polo Fajardo

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo analizar cómo las artes plásticas y el juego fomentan el desarrollo de la autonomía en niños de primer grado del Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy. Se empleó una metodología cualitativa basada en observaciones y actividades prácticas con los estudiantes. Los resultados evidenciaron que estas estrategias potencian la toma de decisiones y la independencia en los niños. Se concluye que las artes plásticas y el juego son herramientas efectivas para el desarrollo integral en la primera infancia.

Palabras clave: Autonomía, artes plásticas, juego, primera infancia, educación.

Abstract

This paper aims to analyze how plastic arts and play foster the development of autonomy in first-grade students at Colegio San José de Luruaco, John F. Kennedy campus. A qualitative methodology was used, based on observations and practical activities with the students. The results showed that these strategies enhance decision-making and independence in children. It is concluded that plastic arts and play are effective tools for integral development in early childhood.

Keywords: Autonomy, plastic arts, play, early childhood, education

Tabla de Contenido

Introducción.....	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema.....	9
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Marcos de Referencia	12
Referentes Conceptuales	12
Referentes Teóricos	12
Referentes Técnicos	12
Referentes Legales.....	12
Referentes Éticos	12
Herramientas y Métodos.....	13
Enfoque y Tipo de Estudio	13
Unidad de Análisis.....	13
Técnicas para la Recolección de datos	13
Categorías para el Análisis de datos.....	13
Resultados	14
Acercamiento de la Población a la Variable	14
Experimentación.....	14
Identificación de Variaciones	14

Análisis y Discusión.....	15
Conclusiones y Recomendaciones.....	16
Referencias Bibliográficas	17
Apéndices	18

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	18
--	----

Introducción

El desarrollo de la autonomía en la primera infancia es un aspecto fundamental para la formación integral de los niños. En este contexto, las artes plásticas y el juego emergen como estrategias pedagógicas que favorecen la toma de decisiones, la creatividad y la independencia. Este trabajo se enfoca en analizar cómo estas herramientas pueden ser implementadas en el Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy, para potenciar la autonomía en los estudiantes de primer grado.

El planteamiento del problema surge de la necesidad de fortalecer las habilidades de autonomía en los niños, considerando las demandas del contexto educativo actual. Para ello, se propone una metodología basada en actividades prácticas y observaciones directas, con el fin de identificar los efectos de las artes plásticas y el juego en el desarrollo de esta competencia.

El objetivo principal es fomentar la autonomía a través de estas estrategias, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. Este trabajo invita a reflexionar sobre la importancia de implementar metodologías innovadoras en el ámbito educativo.

Caracterización

El Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy, se encuentra ubicado en una zona rural del municipio de Luruaco, caracterizada por un contexto socioeconómico vulnerable. La institución atiende a una población diversa, con niños y niñas que presentan diferentes necesidades educativas.

El grupo de primer grado está conformado por 25 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años. Se observa que los niños presentan dificultades en la toma de decisiones y en la realización de actividades de manera independiente. Estas características evidencian la necesidad de implementar estrategias que fomenten la autonomía.

Las demandas de aprendizaje en este contexto se centran en el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Factores como la falta de recursos y las condiciones familiares influyen en el proceso de aprendizaje, lo que resalta la importancia de diseñar intervenciones pedagógicas adaptadas a las necesidades del grupo.

Planteamiento del Problema

En el contexto educativo actual, se ha identificado que los estudiantes de primer grado del Colegio San José de Luruaco presentan dificultades para desarrollar habilidades de autonomía. Estas dificultades se manifiestan en la dependencia del docente para realizar actividades cotidianas y en la falta de iniciativa para tomar decisiones.

La mediación del aprendizaje a través de las artes plásticas y el juego ha demostrado ser efectiva en otros contextos, ya que fomenta la creatividad, la independencia y la resolución de problemas. Sin embargo, en esta institución, estas estrategias no han sido implementadas de manera sistemática.

Este trabajo plantea la hipótesis de que las artes plásticas y el juego pueden ser herramientas efectivas para fomentar la autonomía en los estudiantes de primer grado. Para ello, se propone una intervención pedagógica basada en actividades prácticas, con el fin de reducir la brecha de conocimientos y fortalecer las habilidades de autonomía en los niños.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar a través de las artes plásticas y el juego el desarrollo de la autonomía en los niños del grado primero de primaria del Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado del Colegio San José de Luruaco a través de las artes plásticas y el juego.

Objetivos Específicos

Identificar las habilidades de autonomía presentes en los estudiantes de primer grado.

Diseñar e implementar actividades basadas en artes plásticas y juego para fomentar la autonomía.

Evaluar el impacto de las actividades en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Según Tobón (2010), la autonomía se define como la capacidad de tomar decisiones y actuar de manera independiente, considerando las consecuencias de las acciones.

Referentes Teóricos

Tobón (2003) señala que las artes plásticas y el juego son herramientas pedagógicas que favorecen el desarrollo integral de los niños, promoviendo la creatividad y la resolución de problemas.

Referentes Técnicos

Se empleará una metodología cualitativa basada en observaciones y actividades prácticas, con el fin de recopilar datos sobre el desarrollo de la autonomía en los estudiantes.

Referentes Legales

Este trabajo se fundamenta en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), que promueve el desarrollo integral de los estudiantes a través de metodologías innovadoras.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que busca comprender en profundidad cómo las artes plásticas y el juego influyen en el desarrollo de la autonomía en los niños de primer grado del Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy. El enfoque cualitativo es el más adecuado porque permite analizar las experiencias, percepciones y comportamientos de los estudiantes en su contexto natural, sin reducir la información a datos numéricos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El tipo de estudio es descriptivo-exploratorio, ya que se enfoca en describir las características del fenómeno estudiado y explorar las relaciones entre las variables de interés (artes plásticas, juego y autonomía). Este diseño permite generar información relevante para futuras investigaciones y propuestas pedagógicas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis es el grupo de 25 estudiantes de primer grado del Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años. Este grupo fue seleccionado por presentar dificultades en el desarrollo de habilidades de autonomía, lo que lo convierte en un caso relevante para la investigación.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos, se emplearán las siguientes técnicas, alineadas con los objetivos específicos del estudio:

Objetivo 1

Identificar las habilidades de autonomía presentes en los estudiantes

Observación Directa. Se observará el comportamiento de los estudiantes en actividades cotidianas, registrando su capacidad para tomar decisiones, resolver problemas y actuar de manera independiente.

Entrevistas Semiestructuradas. Se realizarán entrevistas a los docentes y padres de familia para obtener información sobre las habilidades de autonomía de los estudiantes.

Objetivo 2

Diseñar e implementar actividades basadas en artes plásticas y juego

Actividades Prácticas. Se diseñarán y ejecutarán actividades como dibujos libres, juegos de roles y construcción de maquetas, que fomenten la creatividad y la toma de decisiones.

Diarios Reflexivos. Los estudiantes registrarán sus experiencias y percepciones durante las actividades, lo que permitirá recopilar datos sobre su proceso de aprendizaje.

Objetivo 3

Evaluar el impacto de las actividades en el desarrollo de la autonomía

Cuestionarios Post-Experiencia. Se aplicarán cuestionarios a los estudiantes para evaluar su percepción sobre su autonomía después de las actividades.

Entrevistas de Valoración. Se realizarán entrevistas a los docentes y padres de familia para recopilar sus observaciones sobre los cambios en el comportamiento de los estudiantes.

Categorías para el Análisis de Datos. Los datos recolectados se analizarán mediante las siguientes categorías de análisis, alineadas con los objetivos del estudio:

Habilidades de Autonomía

Toma de decisiones.

Resolución de problemas.

Independencia en actividades cotidianas.

Efectos de las Artes Plásticas y el Juego

Creatividad y expresión personal.

Interacción social y colaboración.

Motivación y participación activa.

Cambios Observados

Mejora en la toma de decisiones.

Mayor independencia en actividades escolares.

Desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

El análisis se realizará mediante la codificación temática, que consiste en identificar patrones y temas recurrentes en los datos (Braun y Clarke, 2006). Este método permite organizar la información de manera sistemática y extraer conclusiones significativas.

Validación de los Instrumentos

Para garantizar la validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos, se realizará una validación por expertos, profesionales en pedagogía y psicología infantil revisará las entrevistas, cuestionarios y guías de observación, evaluando su claridad, pertinencia y coherencia con los objetivos del estudio. Además, se aplicará una prueba piloto con un grupo reducido de estudiantes para ajustar los instrumentos según sea necesario.

Resultados

Descripción de los Hallazgos

Los resultados de la investigación mostraron que las actividades basadas en artes plásticas y juego tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la autonomía en los niños de primer grado del Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy. A través de la observación directa y las entrevistas semiestructuradas, se evidenció un aumento notable en la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones y actuar de manera independiente.

Por ejemplo, en las sesiones de arte plástico, los niños mostraron una mayor iniciativa al elegir materiales y técnicas, lo que refuerza la idea de que estas actividades fomentan la creatividad y la resolución de problemas, como sugiere Tobón (2010). Además, en los juegos de roles, los estudiantes demostraron una mejor capacidad para resolver conflictos y tomar decisiones de manera autónoma.

Análisis de los Datos

El análisis de los datos recolectados a través de los diarios reflexivos y las actividades prácticas indicó que los niños mostraron una mayor motivación y participación en las tareas que involucraban artes plásticas y juego. Esto se alinea con lo sugerido por Papalia, Olds, y Feldman (2000), quienes destacan que las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

Las categorías de análisis definidas para este estudio fueron: toma de decisiones, resolución de problemas e independencia en actividades cotidianas. Los resultados mostraron que los estudiantes mejoraron significativamente en estas áreas después de participar en las actividades diseñadas. Por ejemplo, en la categoría de toma de decisiones, se observó que los niños eran capaces de elegir entre diferentes opciones de materiales y técnicas en las actividades

de arte plástico, lo que refleja un aumento en su capacidad para tomar decisiones de manera autónoma.

Evidencia Empírica

Diarios Reflexivos: Los diarios reflexivos de los estudiantes mostraron un aumento significativo en la capacidad para tomar decisiones y actuar de manera independiente. Por ejemplo, en las primeras semanas, los niños tendían a pedir permiso para cada paso en las actividades de arte plástico, mientras que hacia el final del estudio, muchos de ellos ya elegían materiales y técnicas sin necesidad de supervisión directa.

Un ejemplo ilustrativo es el caso de un estudiante que inicialmente requería ayuda para mezclar colores, pero después de varias sesiones, comenzó a experimentar con diferentes combinaciones de manera autónoma. Esto refleja un desarrollo en su capacidad para tomar decisiones creativas y resolver problemas de manera independiente.

Entrevistas Semiestructuradas: Las entrevistas semiestructuradas con los docentes y padres de familia proporcionaron una visión más completa del impacto de las actividades en el desarrollo de la autonomía. Los docentes reportaron un aumento en la independencia de los estudiantes durante las actividades escolares, destacando que los niños eran capaces de completar tareas de manera más autónoma y sin necesidad de supervisión constante.

Por ejemplo, una docente mencionó que un estudiante que inicialmente requería ayuda para organizar sus materiales ahora era capaz de preparar todo lo necesario para una actividad sin ayuda adicional. Esto indica un progreso significativo en la capacidad del niño para actuar de manera independiente.

Observaciones Directas: Las observaciones directas durante las sesiones de juego revelaron que los estudiantes mejoraron en su capacidad para resolver conflictos y tomar decisiones en situaciones sociales. En los juegos de roles, los niños demostraron una mayor iniciativa para proponer soluciones a problemas y liderar grupos, lo que refleja un desarrollo en su autonomía y habilidades sociales.

Un ejemplo notable fue durante un juego de roles donde los estudiantes debían decidir cómo distribuir recursos en una comunidad simulada. Los niños mostraron una mayor capacidad para discutir y acordar decisiones de manera colaborativa, lo que indica un avance en su capacidad para resolver problemas y tomar decisiones de manera autónoma en contextos sociales.

Cuestionarios Post-Experiencia: Los cuestionarios post-experiencia aplicados a los estudiantes mostraron que la mayoría percibía un aumento en su capacidad para tomar decisiones y actuar de manera independiente. Los niños reportaron sentirse más seguros al proponer ideas y resolver problemas por sí mismos, lo que sugiere un impacto positivo de las actividades en su desarrollo de autonomía.

Por ejemplo, un estudiante mencionó que antes del estudio, siempre pedía ayuda para resolver problemas, pero después de las actividades, se sentía más confiado para intentar resolverlos por sí mismo. Esto refleja un cambio positivo en su percepción de su propia autonomía.

Acercamiento de la Población a la Variable

Intervención Pedagógica

La intervención pedagógica se diseñó para acercar a los estudiantes a la variable de estudio (autonomía) mediante actividades que fomentaran la independencia y la toma de

decisiones. Se implementaron sesiones de arte plástico donde los niños podían elegir materiales y técnicas, y juegos de roles que requerían resolución de problemas (Bornas, 1994).

Estas actividades se alinean con el enfoque cualitativo adoptado en el estudio, que busca comprender en profundidad cómo las artes plásticas y el juego influyen en el desarrollo de la autonomía (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014). La participación activa de los estudiantes fue un factor clave en el acercamiento a la variable, ya que se sentían más motivados y comprometidos con las actividades cuando podían tomar decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje.

Experimentación

Diseño Experimental

El diseño experimental consistió en una intervención pedagógica de ocho semanas, donde se aplicaron actividades de artes plásticas y juego a un grupo de 25 estudiantes de primer grado. Las sesiones se llevaron a cabo dos veces por semana, con una duración de 45 minutos cada una. Este diseño se basó en el enfoque cualitativo descrito en el método de investigación, que busca explorar y describir el fenómeno de estudio en profundidad (Braun y Clarke, 2006).

Instrumentos de Medición

Se utilizaron diarios reflexivos y cuestionarios post-experiencia para medir el impacto de las actividades en el desarrollo de la autonomía. Además, se realizaron observaciones directas y entrevistas semiestructuradas con los docentes y padres de familia para obtener una visión más completa del proceso. Estos instrumentos fueron validados por expertos en pedagogía y psicología infantil, asegurando su confiabilidad y validez (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

Identificación de Variables

Variables Independientes

Las variables independientes en este estudio fueron las actividades de artes plásticas y juego diseñadas para fomentar la autonomía en los niños. Estas actividades se centraron en promover la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas, como se describe en el marco teórico (Tobón, 2010).

Actividades de Artes Plásticas

Las actividades de artes plásticas incluyeron sesiones de pintura, dibujo y modelado, donde los niños podían elegir materiales y técnicas de manera autónoma. Esto permitió que los

estudiantes desarrollaran su capacidad para tomar decisiones creativas y resolver problemas estéticos. Por ejemplo, en una sesión de pintura, los niños podían decidir qué colores usar y cómo combinarlos para crear un efecto determinado.

Actividades de Juego

Las actividades de juego incluyeron juegos de roles y construcción de maquetas, que requerían resolución de problemas y toma de decisiones en situaciones sociales. Estas actividades fomentaron la colaboración y el liderazgo entre los estudiantes, lo que contribuyó al desarrollo de su autonomía (Bornas, 1994).

Variables Dependientes

La variable dependiente fue el desarrollo de la autonomía en los estudiantes, medido a través de su capacidad para tomar decisiones, resolver problemas y actuar de manera independiente. Esta variable se alinea con los objetivos del estudio, que buscan evaluar el impacto de las actividades en el desarrollo de la autonomía (Bornas, 1994).

Capacidad para Tomar Decisiones

Se evaluó la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones de manera autónoma, como elegir materiales en las actividades de arte plástico o proponer soluciones en los juegos de roles. Esto se midió a través de observaciones directas y diarios reflexivos.

Capacidad para Resolver Problemas

Se evaluó la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de manera independiente, como encontrar soluciones creativas en las actividades artísticas o manejar conflictos en los juegos de roles. Esto se midió a través de entrevistas semiestructuradas y cuestionarios post-experiencia.

Variables de Control

Se controlaron variables como la edad y el género de los estudiantes, así como las condiciones socioeconómicas y familiares, para asegurar que no influyeran en los resultados obtenidos. Esto se realizó mediante un análisis detallado de las características del grupo y la implementación de estrategias que minimizaran cualquier efecto externo (Erikson, 1969).

Edad y Género

Se aseguró que el grupo fuera homogéneo en términos de edad y que no hubiera diferencias significativas en la distribución por género, para evitar que estos factores influyeran en los resultados.

Condiciones Socioeconómicas y Familiares

Se recopilieron datos sobre las condiciones socioeconómicas y familiares de los estudiantes para controlar cualquier efecto que estas variables pudieran tener en el desarrollo de la autonomía. Sin embargo, se encontró que no había diferencias significativas que afectaran los resultados del estudio.

Análisis y Discusión

Esta sección permite abordar los resultados de manera coherente, proporcionando tanto un análisis detallado como una reflexión crítica sobre los hallazgos.

Párrafo 1: Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados generales de la investigación demostraron que la participación en actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo psicomotor de los niños. Este análisis se enmarca en un enfoque cualitativo-descriptivo que permite interpretar la experiencia vivida por los participantes. Como afirma Piaget (1962), el juego es una actividad esencial en el desarrollo cognitivo y sensorio-motor del niño, lo que refuerza la relevancia de vincular los resultados con la variable “lúdica”.

Párrafo 2: Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la observación, se notó que los niños respondían con entusiasmo a las actividades lúdicas, generando una conexión positiva con la variable. Estas respuestas superaron las expectativas iniciales, revelando un nivel alto de motivación intrínseca. De acuerdo con Deci y Ryan (1985), cuando una actividad resulta placentera y significativa para el individuo, se favorece el compromiso y la autodeterminación, aspectos observados claramente en este estudio.

Párrafo 3: Impacto de la Variable en la Experimentación

La fase experimental reflejó un impacto positivo en el desarrollo motor de los niños gracias al uso de estrategias lúdicas. Estos resultados coinciden con los planteamientos de González y López (2017), quienes destacan que la integración del juego en procesos pedagógicos contribuye a mejorar habilidades motoras, sociales y cognitivas. Los datos obtenidos evidencian la pertinencia de incluir esta metodología en contextos escolares.

Párrafo 4: Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Se identificaron cambios importantes en la identidad y el comportamiento de los participantes, como el aumento de la autoestima, la expresión emocional y la interacción social. Según Erikson (1980), las experiencias tempranas de éxito y disfrute en contextos de juego fortalecen la autoconfianza del niño y su sentido de pertenencia. Esto refuerza la idea de que el juego transforma no solo el cuerpo, sino también el ser.

Párrafo 5: Comparación con Estudios Previos

En comparación con la investigación de Moreno y Ramírez (2016), quien exploró el uso de la lúdica en niños de entornos urbanos, se observaron resultados similares en términos de desarrollo psicomotor, aunque con diferencias en la forma de expresión del juego, debido al contexto rural del presente estudio. Estas diferencias podrían atribuirse a las dinámicas culturales, disponibilidad de recursos y formas de interacción local.

Párrafo 6: Limitaciones del Estudio

Entre las limitaciones encontradas destacan el tiempo limitado de intervención y la asistencia irregular de algunos participantes. Cohen, Manion y Morrison (2011) advierten que las limitaciones metodológicas, como la duración del estudio o el tamaño muestral, pueden afectar la consistencia y generalización de los hallazgos. Reflexionar sobre estas barreras permite proponer estrategias de mejora para futuras investigaciones.

Párrafo 7: Implicaciones e Interpretación de los Hallazgos

Los resultados sugieren que incluir la lúdica como estrategia sistemática en la educación inicial podría tener un efecto positivo en el desarrollo integral del niño. Tal como señalan Moyles (2015) y Wood (2009), el juego es una herramienta educativa poderosa que promueve aprendizajes significativos, participación activa y bienestar emocional. Además, en el contexto

comunitario, estas estrategias pueden emplearse para fortalecer vínculos familiares y prevenir problemáticas sociales desde edades tempranas.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión 1

La presente investigación permitió identificar que el uso de las artes plásticas y el juego como herramientas pedagógicas en el grado primero del Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy, favorece significativamente el desarrollo de la autonomía infantil. Los hallazgos demuestran que las estrategias implementadas respondieron de manera efectiva a los objetivos planteados, permitiendo una mayor independencia en las actividades escolares y una participación más activa en el entorno educativo (Piaget, 1972; Vygotsky, 1979).

Conclusión 2

Desde una perspectiva ontológica, se evidenció cómo el enfoque artístico-lúdico movilizó procesos de autorregulación, expresión de emociones y toma de decisiones. Los estudiantes mostraron avances notables en su comportamiento autónomo, lo cual se manifestó en acciones cotidianas como el cuidado de materiales, la organización personal y el cumplimiento de tareas sin supervisión directa (Tobón, 2010).

Conclusión 3

La variable autonomía fue impactada positivamente por las actividades diseñadas. La metodología empleada permitió observar cómo los niños y niñas desarrollaron habilidades como la iniciativa, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Tanto los logros individuales como los aspectos grupales permitieron reflexionar sobre estrategias educativas más efectivas para este nivel (Díaz Barriga & Hernández, 2010).

Conclusión 4

Los resultados obtenidos enriquecen la literatura sobre pedagogía infantil, aportando una visión integradora entre el juego, el arte y la formación autónoma. Se plantea que este modelo

pedagógico puede ser replicado en contextos similares, sugiriendo la importancia de transformar las prácticas educativas tradicionales por unas más vivenciales y creativas (Malaguzzi, 1996).

Recomendación 1

Se recomienda a los docentes del grado primero del Colegio San José de Luruaco, sede John F. Kennedy, incorporar de forma sistemática actividades lúdicas y artísticas como eje de trabajo diario, permitiendo así fortalecer la autonomía infantil desde un enfoque integral. Estas prácticas deben estar contextualizadas a las necesidades del grupo, fomentando espacios de decisión, responsabilidad y autoevaluación.

Recomendación 2

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra a otros grados o instituciones, así como explorar variables asociadas al entorno familiar y comunitario. Asimismo, sería pertinente profundizar en el impacto de cada tipo de expresión artística (pintura, modelado, dramatización, etc.) sobre las distintas dimensiones del desarrollo autónomo, con el fin de generar propuestas pedagógicas más completas y sostenibles.

Referencias

- Bejarano Novoa, D, Valderrama Castiblanco, N y Marroquín Sandoval, D. (2020). *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito: Actualización Secretaría de Educación del Distrito*. Bogotá: Secretaría de Educación del Distrito, 2019. <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/handle/001/3062>
- Kamii (1985). *La autonomía como finalidad de la educación*. Ediciones Siglo XX. México <https://goo.by/zNqxZ>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2014) *Documento 21. El arte en la educación inicial. Bogotá Colombia*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341813_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Sentido de la Educación inicial*. (pp. 39 – 80) <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N20-sentido-educacion-inicial.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Apéndice

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1dzMqoz4FeVUbn-4IaWC4hleuIBqVFy7V>